

# Aan de slag met sociale cohesie in het voortgezet onderwijs



Een *thermometer* en een *serious game*  
Handleiding voor scholen



Karin Hoogeveen  
Jennifer Lohman  
Sardes

Bram Roggeveen  
Suzanne Broekman  
Bureau Goudvisie

September 2021

 G O U D V I S I E

# **Aan de slag met sociale cohesie in het voortgezet onderwijs**

**Een thermometer en een serious game**

**Handleiding voor scholen**

# Inhoudsopgave

Inleiding .....	4
1. Theoretische achtergrond.....	6
1.1 Onderzoek naar sociale cohesie.....	6
1.2 De dimensies van sociale cohesie .....	6
1.3 De rol van de leraar .....	7
2. Van theorie naar praktijk.....	9
2.1 Ontwikkeling sociale cohesie thermometer.....	9
2.2 Ontwikkeling serious game.....	10
3. De sociale cohesie thermometer .....	14
3.1 Doel van de thermometer .....	14
3.2 Gebruiksaanwijzing .....	14
3.3 Wat de doen met de uitkomsten .....	15
4. De serious game .....	16
4.1 Doel van de game .....	16
4.2 Gebruiksaanwijzing .....	16
4.3 Wat de doen met de uitkomsten .....	20
5. Verder met sociale cohesie in de klas .....	22
Bijlage Vragenlijst thermometer sociale cohesie .....	24

## Inleiding

**‘Ik voel me echt bij deze klas horen’, ‘ik heb vrienden in deze klas’, ‘al zijn we heel verschillend, we voelen ons wel één groep’. Dit zijn uitspraken van leerlingen uit een klas met een sterke sociale cohesie. Niet alle klassen hebben zo’n sterke cohesie. Leraren kunnen de sociale cohesie in een klas versterken. Maar hoe doe je dat? Vooral als er binnen een groep veel culturele verschillen zijn?**

‘Hoe kun je sociale cohesie versterken in een klas met veel diversiteit in sociale en cultureel-etnische achtergronden?’ Deze vraag is opgenomen in de Nationale Wetenschapsagenda en vormde de aanleiding voor wetenschappelijk onderzoek en het ontwikkelen van twee producten die we in deze handleiding presenteren.<sup>1</sup>

Er gebeurt veel in de samenleving, de school is een spiegel van de samenleving, dus maatschappelijke kwesties komen ook het klaslokaal binnen. Hoe ga je om met tegenstellingen in een klas, met subgroepen, met verschillende identiteiten? Maar ook: hoe gaan leerlingen om met regels, waaraan committeren ze zich en waaraan niet? Welke waarden en normen gelden in de klas en op school?

In deze handleiding presenteren we twee hulpmiddelen die scholen kunnen gebruiken om sociale cohesie te bespreken en te versterken. Aan de hand van een *thermometer sociale cohesie* krijgt een leraar zicht op verhoudingen in de klas en door het spelen van een *serious game* ontstaat bewustwording bij leerlingen en kan gewerkt worden aan het versterken van de sociale cohesie in een klas.

Sociale cohesie gaat over de samenhang en verbondenheid binnen een groep (zoals een schoolklas) of maatschappij. Het is een onderwerp dat op dit moment al op verschillende manieren aan de orde komt in het onderwijs. Zo is sociale veiligheid een belangrijk thema voor scholen. Een onderdeel van de zorgplicht voor sociale veiligheid is dat scholen ieder jaar monitoren of de leerlingen zich veilig voelen op school. De Inspectie van het onderwijs neemt dit mee in het toezicht.<sup>2</sup> Daarnaast zijn scholen sinds 2006 verplicht om aandacht te besteden aan burgerschapsonderwijs. De doelen daarvan zijn: leerlingen krijgen normen en waarden mee, weten wat een democratie is en kunnen omgaan met verschillende bevolkingsgroepen. De wet over het burgerschapsonderwijs stelt dat alle scholen leerlingen kennis en respect dienen bij te brengen over de basiswaarden van de democratische rechtsstaat. Goed burgerschap leren leerlingen niet in één les of met één artikel. Het werkt het beste als leerlingen dit in de praktijk toepassen.<sup>3</sup> Sinds dit jaar wordt aan scholen ook expliciet gevraagd om de sociale cohesie te versterken.

De twee producten die zijn ontwikkeld en deze bijbehorende handleiding sluiten dus aan bij actuele ontwikkelingen in het onderwijs. Ze zijn bedoeld om docenten, mentoren en schoolleiders in het voortgezet onderwijs handvatten te geven bij het versterken van sociale cohesie in de klas.

<sup>1</sup> <https://vragen.wetenschapsagenda.nl/cluster/hoekan-sociale-cohesie-in-een-cultureel-en-religieus-diverse-samenleving-bevorderd-worden>  
Gelijke kansen betekent niet dat je iedereen hetzelfde biedt - ScienceGuide

<sup>2</sup> Toezicht op monitoring sociale veiligheid | Sociale veiligheid | Inspectie van het onderwijs (onderwijsinspectie.nl)  
Veiligheidsmonitor OCV (veiligheidsmonitorpovo.nl)

<sup>3</sup> Burgerschap elke dag in de praktijk - Leraar24  
<https://www.slo.nl/thema/meer/burgerschap/>

De hulpmiddelen zijn een uitwerking van het onderzoek 'Sociale Cohesie in de klas' onder leiding van de Erasmus Universiteit en de Radboud Universiteit in samenwerking met de Hogeschool Utrecht.

De *thermometer* en *serious game* zijn geschikt voor tweedejaars klassen in het voorgezet onderwijs, van vmbo tot vwo. De thermometer kunnen scholen gebruiken om inzicht te krijgen in de sociale cohesie in de klas. De serious game is bedoeld om bewustwording op gang te brengen bij leerlingen en om sociale cohesie in de klas te bevorderen. Bureau Goudvisie, expert in ontwikkeling en vormgeving van games, ontwikkelde de serious game speciaal voor dit doel.

We hebben tijdens het ontwikkelproces van de serious game hulp gekregen van 36 leerlingen en 6 mentoren van het Johan de Wit College in Den Haag en het Olympus College in Arnhem. Zij hebben veel ideeën geleverd en tijdens meerdere sessies onderdelen uitgetoetst. Hun inbreng was heel waardevol. Onze hartelijke dank daarvoor!

### **Leeswijzer**

In het volgende hoofdstuk beschrijven we de theoretische achtergrond van het project. Het hoofdstuk daarna gaat in op de manier waarop de producten ontwikkeld zijn. Vervolgens worden doel en gebruik van respectievelijk de 'thermometer sociale cohesie' en de 'serious game' uitgelegd.

In het laatste hoofdstuk geven we tips voor scholen die verder aan de gang willen met het thema. Elk hoofdstuk staat op zichzelf en kan dus los van de andere hoofdstukken gelezen worden.

Voor vragen over de thermometer, kunt u terecht bij Gert-Jan Veerman, [gjmveerman@che.nl](mailto:gjmveerman@che.nl).

De game is te vinden op deze website: <https://spark.adobe.com/page/HVPy7O25HCH6F/>  
Ook is er printklaar materiaal beschikbaar voor het spelen van de game:  
[Sociale Cohesie Printables \(adobe.com\)](#)

# 1. Theoretische achtergrond

## 1.1 Onderzoek naar sociale cohesie

De Erasmus Universiteit voerde, in samenwerking met de Radboud Universiteit en de Hogeschool Utrecht, onderzoek uit naar sociale cohesie in de klas. Dat maakt deel uit van het startimpulsproject 'Gelijke kansen voor een diverse jeugd'<sup>4</sup>. De aanleiding hiervoor waren de toenemende spanningen en polarisatie in de samenleving, met name op het gebied van diversiteit en migratie. De context van de klas als plek om te oefenen of als 'minimaatschappij' is heel geschikt om interetnische contacten te stimuleren en de ontwikkeling van een positieve sociale identiteit te stimuleren. De achterliggende gedachte in het onderzoek is dat deze beide doelen - bevorderen interetnisch contact en ontwikkelen positieve sociale identiteit - bijdragen aan sociale cohesie in de klas en in de school, en uiteindelijk ook in de samenleving als geheel.

De vragen die centraal stonden in het onderzoek waren:

1. Hoe kunnen docenten in het vo sociale cohesie in multiculturele klassen bevorderen?
2. Welke aspecten van sociale cohesie kunnen via het voeren van gericht schoolbeleid in het voortgezet onderwijs versterkt worden?

Het onderzoek bestond uit verschillende onderdelen:

- Een literatuurstudie om het concept sociale cohesie te verkennen.
- Onderzoek onder experts op het terrein van 'school belonging' om inzicht te krijgen in sociale cohesie op school.
- Inventarisatie bestaande praktijkinterventies, zoals de Vreedzame School, methodes van Effectief Lesgeven en Coöperatief Leren.
- Empirisch onderzoek op twee scholengemeenschappen met een cultureel diverse leerlingpopulatie om meer inzicht te verkrijgen in de bestaande schoolpraktijk (leerlingvragenlijsten, interviews onder leraren en leerlingen en klassenobservaties bij zes klassen). Daarbij is zowel het individueel perspectief als het groepspectief betrokken, dus: hoe ervaar je het als leerling zelf en hoe kijk je naar de klas als geheel?<sup>5</sup>

## 1.2 De dimensies van sociale cohesie

Uit het onderzoek komt naar voren dat sociale cohesie een *multidimensioneel* en *fluïde* begrip is. Dat wil zeggen dat verschillende aspecten van sociale cohesie in verschillende sterktes aanwezig kunnen zijn in een klas. Zo betekent bijvoorbeeld een hoge mate van tolerantie in de klas nog niet automatisch dat er een sterk groepsgevoel heerst. Daarnaast is sociale cohesie fluïde: het kan veranderen per dag en zelfs per uur.

---

<sup>4</sup> Zie <https://gelijkekansenvooreendiversejeugd.nl/programmas-ouders/sociale-cohesie-in-de-klas/>

<sup>5</sup> Dat dit een belangrijk onderscheid is, bleek uit de resultaten: vanuit een groepspectief zijn veel leerlingen negatiever dan vanuit een individueel perspectief. Ze geven bijvoorbeeld aan zelf bereid te zijn om klasgenoten te helpen, maar ervaren minder sterk de bereidheid tot hulp van klasgenoten.

Sociale cohesie gaat over de verbindingen en relaties tussen individuen in een sociaal systeem. Dat betekent voor de schoolse context: de relatie tussen leerlingen, relaties binnen één klas en relaties tussen klassen. Het gaat dus niet alleen om de samenhang binnen een klas, maar ook over de mate waarin klassen verwant dan wel verschillend zijn. In een cohesieve klas voelen leerlingen zich gelijkwaardig aan elkaar en verbonden met elkaar, voelen alle leerlingen zich veilig en wordt de inbreng van iedereen gewaardeerd. Het onderzoek laat zien dat er drie dimensies aan sociale cohesie te onderscheiden zijn. Elke dimensie bestaat uit een aantal componenten.

#### *Dimensie 1: Sociale relaties*

De eerste dimensie ‘sociale relaties’ is opgedeeld in vier componenten. Die zijn in het onderwijs te identificeren als: elkaar aardig vinden, actieve participatie tijdens de lessen (respect), wederzijdse tolerantie tussen de leerlingen uit verschillende (sub)groepen en vertrouwen in elkaar en in de school.

#### *Dimensie 2: Groepsidentificatie*

De tweede dimensie ‘groepsidentificatie’ gaat zowel over het identificeren met de klas en school door leerlingen als over het identificeren met (sub)groepen binnen en buiten de school. In hoeverre hebben leerlingen het gevoel erbij te horen?

#### *Dimensie 3: Gerichtheid op het geheel*

De derde dimensie ‘gerichtheid op het geheel’ kent twee componenten. Allereerst gaat het om de mate waarin leerlingen sociale regels als eerlijk ervaren en deze nakomen. Ten tweede gaat het om de mate van solidariteit tussen leerlingen en de bereidheid om anderen - zowel binnen de klas en school, als buiten de school - te helpen.

Sociale relaties	Groepsidentificatie	Gerichtheid op de gemeenschap
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sociale netwerken</b> Elkaar aardig vinden</li> <li>• <b>Participatie</b> Actieve participatie tijdens de lessen (respect)</li> <li>• <b>Wederzijdse tolerantie</b> Tussen leerlingen uit verschillende (sub)groepen</li> <li>• <b>Vertrouwen</b> In elkaar en de school</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Identificatie met</b> de klas, de school en met (sub)groepen binnen en buiten de school (ook wel: het gevoel hebben erbij te horen).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sociale regels</b> Worden als eerlijk ervaren en nagekomen</li> <li>• <b>Solidair zijn</b> Bereid zijn om elkaar in de klas en in de school en ook anderen buiten school te helpen</li> </ul>

### 1.3 De rol van de leraar

Het onderzoek laat zien dat leraren vinden dat zij een belangrijke invloed kunnen hebben op de sociale cohesie in de klas. Zij kunnen de sociale cohesie in de klas versterken en doen dat ook veelvuldig. Daarbij richten veel leraren zich in eerste instantie op hun relatie met

individuele leerlingen. Dat doen zij vanuit het oogpunt van het welbevinden van de leerling. Zij lijken minder aandacht te hebben voor de sociale dynamiek onder leerlingen op groepsniveau. Dat is jammer, want bedreigingen van sociale cohesie hebben ook met het contact tussen leerlingen onderling te maken (reactief gedrag, conflicten tussen leerlingen, pestgedrag).

Verder laat het onderzoek zien dat de relatie tussen diversiteit in de klas / op school en sociale cohesie veelal impliciet blijft en geen duidelijke rol speelt in de percepties van leraren en leerlingen. De aandacht voor relaties binnen de klas en school, voor het bij de groep horen en voor het versterken van de groep wordt nauwelijks gerelateerd aan de achtergronden van leerlingen en de diversiteit daarbinnen.

Leraren kunnen een belangrijke rol spelen bij het versterken van sociale cohesie in de klas en op school. Het is dan belangrijk dat zij zowel oog hebben voor individuele leerlingen als voor de klas als geheel en dat zij alle drie de domeinen van sociale cohesie betrekken. De thermometer sociale cohesie en de serious game kunnen daarbij behulpzaam zijn. In het onderzoek zijn bijvoorbeeld op basis van de thermometer profielen gemaakt van zes klassen op twee scholen. In die profielen lopen de scores op de drie aspecten van sociale cohesie uiteen. In een klas waar de sociale relaties bijvoorbeeld onder druk stonden – de leerlingen vonden elkaar niet aardig – waren ze wel bereid om elkaar te helpen. De leraren waardeerden deze informatie, omdat het een breed beeld geeft van de sociale cohesie in de klas en laat zien waar extra aandacht voor nodig is.

In het volgende hoofdstuk beschrijven we hoe de beide producten ontwikkeld zijn.



## 2. Van theorie naar praktijk

Resultaten van wetenschappelijk onderzoek bieden nog geen concrete handvatten voor leraren in de klas. Het ontwikkelen van kennis over sociale cohesie was belangrijk, maar niet het enige doel. Daarom stopte het project niet bij het onderzoek, maar is het verder gegaan en zijn twee hulpmiddelen voor de onderwijspraktijk ontwikkeld.

1. Een *sociale cohesie thermometer*, in te vullen door leerlingen, om de sociale cohesie in de klas te peilen en hierover een gesprek te voeren met de klas, met collega's en met de schoolleiding.
2. Een *serious game* die leerlingen in een klas kunnen spelen om bewustwording op gang te brengen en sociale cohesie te versterken. Het voordeel van een spel is dat leerlingen bezig zijn om de speldoelen te bereiken, bijvoorbeeld een 'challenge' oplossen, maar intussen aan leerdoelen werken, zoals: samenwerken, besluiten nemen over wie wel en niet in de groep zit en waarom, keuzes maken tussen voordelen voor jezelf of voor het grotere geheel gaan etc.

### 2.1 Ontwikkeling sociale cohesie thermometer

Als een school aandacht wil besteden aan sociale cohesie, kan een eerste stap zijn: het onderzoeken van de sociale cohesie in de klas op dat moment. Met dat doel voor ogen is door de onderzoekers een *thermometer sociale cohesie* gemaakt. Dat is een vragenlijst die is afgeleid van vragenlijsten in wetenschappelijk onderzoek. Een uitgebreide en een korte vragenlijst zijn op twee scholen getest. De uitkomsten daarvan zijn beschreven in artikelen.<sup>6</sup> De korte vragenlijst bevat zeven componenten van sociale cohesie, verdeeld over drie dimensie (zie vorige hoofdstuk). De onderzoekers selecteerden per component een item dat het meest de inhoud van de betreffende component vertegenwoordigt. Elk item vraagt naar een oordeel over de eigen rol van de leerling, het eigen perspectief ('Ik vertrouw mijn klasgenoten') en een oordeel over de klas als geheel, het groepspectief ('In deze klas vertrouwen we elkaar'). Op die manier is een quick scan ontwikkeld die door scholen op een vrij eenvoudige manier is af te nemen: de thermometer sociale cohesie.

Door het afnemen van de thermometer ontstaat een profiel per klas en krijgen leraren de breedte in beeld. Ook kunnen ze aan de hand van de uitkomsten ideeën opdoen: waaraan kan ik werken? wat gaat er al goed? In deze handleiding is de thermometer opgenomen (zie onderstaande tabel).

---

<sup>6</sup> <https://gelijkkansenvooreendiversejeugd.nl/nieuws/sociale-cohesie-in-de-klas-is-vanaf-nu-meetbaar/>

<i>Dimensie</i>	<i>Component</i>	<i>Eigen perspectief</i>	<i>Groepspectief</i>
<b>Sociale relaties</b>	<b>Sociale netwerken</b>	Ik vind iedereen in deze klas aardig.	In deze klas vindt iedereen elkaar aardig.
	<b>Vertrouwen</b>	Ik vertrouw mijn klasgenoten.	In deze klas vertrouwen we elkaar. & Als je in deze klas iets in vertrouwen aan iemand vertelt, dan wordt dat aan niemand doorverteld.
	<b>Wederzijdse tolerantie</b>	In deze klas praat ik alleen met leerlingen uit andere groepen dan mijn eigen groep als het nodig is (omgekeerde vraagstelling)	In deze klas praten leerlingen uit verschillende groepen alleen met elkaar als het nodig is (omgekeerde vraagstelling)
	<b>Participatie</b>	Ik doe tijdens de les actief mee.	In deze klas doen wij allemaal actief mee tijdens de les.
<b>Groeps-identificatie</b>		In deze klas hoor ik erbij.	In deze klas hoort iedereen bij de groep.
<b>Gerichtheid op het geheel</b>	<b>Sociale regels</b>	Ik houd me aan de klassenregels.	In deze klas houden alle leerlingen zich aan de klassenregels.
	<b>Solidariteit</b>	Ik wil graag andere kinderen in de klas helpen.	In deze klas staan we voor elkaar klaar als iemand hulp nodig heeft.

## 2.2 Ontwikkeling serious game

Bij het ontwikkelen van de serious game is de methode van ontwerpgericht onderzoek gebruikt. Dat wil zeggen dat gestart wordt met een globaal idee dat tijdens diverse ontwerpessies steeds verder vorm krijgt. Twee scholen voor voortgezet onderwijs - Johan de Witt College in Den Haag en Olympus College in Arnhem – waren bereid om mee te denken en mee te doen in het ontwerpproces voor de serious game. Met mentoren en tweedeklas leerlingen van verschillende schooltypen (vmbo, havo, vwo) van deze scholen bespraken we in meerdere sessies aan welke criteria een spel moet voldoen en testten we een aantal onderdelen. Voordat deze sessies plaatsvonden hebben we op basis van literatuur over gamedidactiek en tijdens gesprekken met game-ontwikkelaars doelen en criteria opgesteld voor de game sociale cohesie (zie volgende paragraaf).

## 2.2.1 Doelen, doelgroep, uitgangspunten en criteria serious game

Aan de hand van verschillende activiteiten – literatuurstudie, gesprekken met experts, bijeenkomst met collega-onderwijskundigen – hebben we de doelgroep en voorlopige doelen, uitgangspunten en criteria vastgesteld voor de serious game. Deze zijn besproken met Bureau Goudvisie en vormden de onderliggende uitgangspunten voor de sessies met leerlingen en mentoren.

### Doelgroep

Tweede klas voortgezet onderwijs (13-15 jarigen): vmbo-, havo- en vwo-leerlingen onder begeleiding van een mentor/leraar. Voor deze groep is gekozen, omdat zij al enigszins gewend zijn op school, maar nog niet zo gevormd dat er geen veranderingen in de groepsdynamiek mogelijk zijn.

### Doelen

- Het maakt leerlingen en leraren bewust van sociale groepsprocessen in de klas en versterkt sociale relaties.
- Het maakt leerlingen en leraren bewust van identificatieprocessen in de klas en op school en versterkt groepsidentificatie.
- Het maakt leerlingen en leraren bewust van de mate waarin regels als rechtvaardig worden ervaren en de mate waarin leerlingen bereid zijn elkaar te helpen binnen en buiten de klas en versterkt de gerichtheid op het geheel.

### Uitgangspunten

- Een serious game helpt de leraar om spelenderwijs te werken aan sociale cohesie op klasniveau.
- Coöperatief spel waarin leerlingen geënthousiasmeerd en uitgedaagd worden.
- Actieve en gelijkwaardige inbreng van alle leerlingen.
- Samenwerken staat voorop.
- Sociale interactie is belangrijk.

### Criteria

- Leerlingen enthousiasmeren en uitdagen om het te gaan spelen, het gaat om betekenisvolle leerervaringen.
- Het spel moet samenwerking bevorderen, competitie tussen (groepjes) leerlingen is geen doel.
- Het gaat om de manier waarop de oplossing tot stand is gekomen, niet om de uitkomst/ de oplossing van het spel.
- Een actieve en gelijkwaardige inbreng van alle leerlingen garanderen.
- Voor een veilige setting zorgen en scherpe confrontaties vermijden.
- Regels moeten duidelijk zijn, zodat tijdens het spelen minimale begeleiding door een spelleider nodig is: instructie, feedback en progressie liggen zoveel mogelijk in het ontwerp besloten.
- De rol van de leraar bestaat uit: introductie van het thema, bijsturen van het proces, monitoren en samen met de leerlingen reflecteren op de leerervaringen.
- Het stimuleert 'in real life' communicatie tussen de spelers (leerlingen en leraar).

- Het bestaat uit aantrekkelijk vormgegeven materialen, die professioneel ogen en duurzaam zijn, maar niet kostbaar en die toegankelijk zijn voor alle scholen in het voortgezet onderwijs.
- De spelduur is maximaal 40 minuten, zodat het in een les van 50 minuten (bijvoorbeeld maatschappijleer, burgerschap, mentorles) geïntroduceerd, gespeeld en afgerond kan worden.
- Wordt gespeeld door de hele klas.
- Biedt ruimte voor aanpassingen per school.
- Na het spel volgt een reflectie met de leerlingen (in een volgend lesuur).

### 2.2.2 Inbreng leerlingen en mentoren

Voor de ontwikkeling van de serious game is de hulp ingeschakeld van leerlingen en mentoren van twee scholen. Samen met tweedeklas vmbo-, havo- en vwo-leerlingen en hun mentoren is de game ontwikkeld. Er waren in totaal 36 leerlingen en 6 mentoren betrokken.

Op elke school zijn twee bijeenkomsten gehouden: een om ideeën te verzamelen en te komen tot voorwaarden waaraan het spel moet voldoen en een volgende om onderdelen van het spel uit te proberen. De ideeën die op de ene school ontstonden, hebben we voorgelegd aan de leerlingen en mentoren van de andere school en vice versa.

We hebben bestaande spellen besproken met de leerlingen. Het is belangrijk dat zij het spel spelen met een intrinsieke motivatie. Daarom hebben we de zelfdeterminatietheorie gebruikt. Het spel moet beantwoorden aan de drie basisbehoeften competentie, autonomie en verbondenheid:

- Competentie: ergens goed in worden.
- Autonomie: de vrijheid om eigen keuzes te maken.
- Verbondenheid: interactie met anderen, een gezamenlijk doel.

De leerlingen hechten voor het sociale cohesie spel groot belang aan interactie en samenwerken, waarbij iedereen aan bod komt. Als voorbeeld noemen zij spellen zoals Weerwolven, Groepsgegeluk, Among Us en Impostor.

De inbreng van leerlingen en mentoren was zeer waardevol en leidde tot een aanscherping / aanvulling van de doelen en de criteria.

#### **Doelen die de leerlingen en mentoren naar voren brachten:**

- Leren samenwerken
- Elkaar beter leren kennen
- Groepsgevoel en verbondenheid creëren
- Het gezellig hebben
- Vanuit verschillende perspectieven leren kijken

#### **Criteria van de leerlingen en mentoren**

- Een spel waarbij leerlingen samenwerken om een opdracht te voltooien ('raadsel oplossen', 'samen winnen').
- De groepen 'random' indelen ('leren samenwerken met iedereen, ook mensen waar je niet mee omgaat', 'niet de vriendengroepjes bij elkaar').

- Het moet spannend zijn ('met een 'mol', 'spel met een beloning').
- Er moet een verhaal inzitten, maar dat verhaal moet niet over school gaan.
- Voorkeur voor een fysiek spel, dus niet online, met opdrachten die een mix zijn van geluk en vaardigheid ('niet stilzitten', 'er moet weer energie in de klas na corona', 'speurtocht').
- Een veilige setting, zonder scherpe confrontaties, waarbij leerlingen worden uitgenodigd om hun eigen grenzen aan te geven.
- Het moet niet te lang duren en in ieder geval in een mentorles gespeeld kunnen worden.
- De mentor houdt in de gaten of het goed verloopt. Hij/zij is op de hoogte van eventuele conflicten in de klas en kan daar rekening mee houden.

Bureau Goudvisie is aan de slag gegaan met de input van leerlingen en mentoren en heeft een aantal elementen van het spel uitgewerkt. Die zijn uitgetoetst in de klassen, waarbij er geobserveerd is en waarbij na afloop reacties van leerlingen en mentoren zijn verzameld. Op basis van de observaties en de feedback heeft de serious game de definitieve vorm en inhoud gekregen.



## 3. De sociale cohesie thermometer

### 3.1 Doel van de thermometer

Het belangrijkste doel van de thermometer is het in kaart brengen van de mate van sociale cohesie in de klas, het gesprek hierover aangaan met de leerlingen en op school met collega's en vaststellen waar verbetering gewenst is. De leraar kan hiervoor een vragenlijst gebruiken. De vragenlijst is te vinden in de bijlage van deze handleiding en bevat zowel een versie die zelf ingevoerd kan worden als een printversie die de leerlingen op papier in kunnen vullen.

### 3.2 Gebruiksaanwijzing

#### Afname vragenlijst

In de bijlage is de vragenlijst sociale cohesie te vinden. De school heeft verschillende mogelijkheden om de leerlingen de vragen in te laten vullen:

- De vragenlijst invoeren in de digitale software waar de school mee werkt (bijvoorbeeld voor het leerling- of oudertevredenheidsonderzoek) en de leerlingen de vragen op hun laptop of smartphone laten beantwoorden.
- De vragenlijst invoeren in een softwareprogramma dat via internet te vinden is en de leerlingen via een te genereren link de vragen op hun laptop of smartphone laten beantwoorden.<sup>7</sup>
- De printversie van de vragenlijst in de bijlage printen en in de klas door elke leerling in laten vullen.
- Er kan voor gekozen worden om de vragenlijst met directe feedback af te nemen, bijvoorbeeld met behulp van Kahoot of Mentimeter. Voordeel is dat de antwoorden direct zichtbaar gemaakt kunnen worden op het digibord en een gesprek hierover kan plaatsvinden in de klas. We adviseren om de uitslag per vraag pas zichtbaar te maken op het moment dat alle leerlingen een antwoord hebben gegeven, zodat geen tussentijdse beïnvloeding plaatsvindt. Voor een overzicht en bespreking van diverse hulpmiddelen, zie: [Tools om leerlingen bij de les te betrekken - Social Media Wijs](#).

#### Verwerking

Bij het gebruik van enquête-software kan de invoer van de leerlingen direct verwerkt worden. Bij een afname op papier, zal de school de antwoorden in moeten voeren in een bestand (bijvoorbeeld in Excel of SPSS).

#### Analyse

Bij de analyse is het belangrijk dat de items op de drie dimensies apart worden gehouden. Er kan per dimensie een totaalscore gemaakt worden voor de hele klas (gemiddelde) en vervolgens kan gekeken worden naar de spreiding tussen de antwoorden om te bepalen of er grote verschillen zijn tussen de leerlingen (standaarddeviatie). Ook is het interessant om

---

<sup>7</sup> Bijvoorbeeld <https://nl.surveymonkey.com>, <https://www.qualtrics.com/nl> of <https://blog.capterra.com/best-free-survey-tools-power-your-research/>

per item en/of per dimensie de verschillen te analyseren tussen het individuele perspectief en het groepspectief. Na het invoeren van de resultaten van de leerlingen in de klas, kan een figuur gemaakt worden die de uitkomsten op een grafische manier laat zien. Door de vragenlijst in verschillende klassen af te nemen ontstaan profielen per klas.

### 3.3 Wat de doen met de uitkomsten

De thermometer geeft weer hoe het met de sociale cohesie op een bepaald moment gesteld is in een klas en op welk vlak (welke dimensie of component) verbetering mogelijk is. Een uitkomst kan zijn dat er op alle dimensies nog wel wat te halen valt, maar er kan ook uitkomen dat er nadrukkelijk op één dimensie actie nodig is. Als meer klassen de thermometer invullen, kunnen resultaten per klas vergeleken worden en besproken worden in het docententeam. Er kan bijvoorbeeld een studiedag gepland worden over burgerschap en sociale cohesie, waarbij docent-mentoren de uitslagen van de thermometer van hun mentorklas naast elkaar leggen, conclusies trekken en verbeteracties vaststellen.

**Heeft u hulp nodig bij de analyse, dan kunt u contact opnemen met Gert-Jan Veerman, [gjmveerman@che.nl](mailto:gjmveerman@che.nl).**

## 4. De serious game

### 4.1 Doel van de game

Het doel van de serious game is om bewustwording op gang te brengen over sociale cohesie, om het bespreekbaar te maken in de klas en te versterken. Leerlingen zullen nadenken over thema's rondom sociale cohesie én ervaringen opdoen. Er zijn drie dimensies:

1. De game maakt leerlingen en leraren bewust van sociale groepsprocessen in de klas en versterkt sociale relaties.
2. Het maakt leerlingen en leraren bewust van identificatieprocessen in de klas en op school en versterkt groepsidentificatie.
3. Het maakt leerlingen en leraren bewust van de mate waarin regels als rechtvaardig worden ervaren en de mate waarin leerlingen bereid zijn elkaar te helpen binnen en buiten de klas en versterkt de gerichtheid op het geheel.

### 4.2 Gebruiksaanwijzing

In de serious game worden leerlingen uitgedaagd om met elkaar samen te werken om een ramp te voorkomen. Het kan tijdens één lesuur van minimaal 45 minuten gespeeld worden met de hele klas (minimaal 15 maximaal 30 leerlingen).

De game bestaat uit:

- De game doorloop je samen met de leerlingen via een website. Sociale cohesie <https://spark.adobe.com/page/HVPy7O25HCH6F/>
- Bij de game horen kaarten om vooraf te printen. Deze vind je hier Sociale cohesie - printables <https://indd.adobe.com/view/ef5d5c7a-69fc-4b8f-9b04-97e22fedd184>

#### 4.2.1 De grote lijn van de game

##### Deel I Explosie

###### *Doel*

Beweging creëren en gêne kwijtraken

###### *Wat gebeurt er*

Er komt een alarm uit de buurt. Een ontploffing kan elk moment plaatsvinden, netwerken zullen uitvallen, de natuur zal sterk vervuild raken. Dieren zullen sterven. Iedereen uit de buurt is gevlucht. Alleen deze klas kan de ramp voorkomen. Alleen zij kunnen de noodknop nog indrukken. Om dat te mogen doen, moeten ze een 'Speciale-rampen-eenheid-test' uitvoeren. Deze bestaat uit 16 opdrachten. De opdrachten zijn kort en vereisen samenwerking in bijvoorbeeld tweetallen. De opdrachten zorgen ervoor dat de leerlingen in actiestand komen, zowel fysiek als communicatief. Elke losse opdracht levert punten op. Het aantal punten bepaalt of de klas de test heeft gehaald of niet. In beide scenario's zet de game zich voort.



Intro	± 2 min.
Alarm	± 4 min.
Speciale-rampen-eenheid-test	± 8 min.
Speciale-rampen-eenheid-test gehaald?	± 4 min.
<b>3 groepen vormen voor deel II</b> (zie: 'voorbereiding vooraf')	
<p><b>Deel II Ellende in de schuilkelder</b></p> <p><i>Doel</i> Sociale cohesie impliciet beoordelen en hierover nadenken</p> <p><i>Wat gebeurt er</i> Terwijl iedereen vluchtte voor de mogelijke ramp is er een groep leerlingen en vrienden in de schuilkelder gaan zitten. Ze kunnen er echter niet meer uit, omdat de deur op slot zit en ze de code van de deur niet hebben. Er is geen communicatie met de buitenwereld. Spanningen ontstaan. Het loopt uit de hand in de schuilkelder en er ontstaan ruzies.</p> <p>De klas gaat in drie groepen het gedrag dat plaatsvindt in de schuilkelder beoordelen. Thema's zoals vertrouwen, pesten, buitensluiting en behulpzaamheid komen langs. De groepen maken een top 3 van gedrag dat 'echt niet oké is'. Het moet unaniem zijn, dus overleg en argumentatie is noodzakelijk. In elk groepje zit een mol en een waarnemer. De mol zit overleg in de weg en de waarnemer verzamelt observaties om uiteindelijk punten te kunnen uitdelen. Met voldoende punten wordt de code bekend gemaakt en komen de leerlingen/vrienden vrij. Voor beide scenario's is er een afronding van de game om door te gaan naar het laatste deel van de les.</p>	
De waarnemer en de mol aanwijzen	± 3 min.
Gedrag beoordelen deel 1	± 5 min.
Gedrag beoordelen - de waarnemer aan het woord	± 3 min.
Gedrag beoordelen deel 2	± 5 min.
Gedrag beoordelen - de waarnemer aan het woord en punten tellen voor de afronding van de game	± 10 min.
<p><b>Deel III Reflectie</b></p> <p><i>Doel</i> Reflectie op wat er gebeurd is</p> <p><i>Wat gebeurt er</i></p>	

De docent vat samen wat er is gebeurd. Hij/zij benoemt dat tijdens de 'Speciale-rampen-eenheid-test' de leerlingen elkaar op een andere, nieuwe manier hebben leren kennen. Daarna hebben ze nagedacht over hoe je met elkaar omgaat in een groep door gedrag in de schuilkelder te beoordelen. De docent deelt een inzicht dat hij/zij heeft opgedaan tijdens het spel en vraagt de leerlingen welke inzichten zij hebben gekregen.	
Afronding verhaal	± 3 min.
Een korte reflectie	± 5 min.

#### 4.2.2 Voorbereiding en checklist

Voorbereiding vooraf		
0	De grote lijn van de game kennen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lees 'De grote lijn van de game' door.</li> </ul>
0	De game op de website bekijken	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scroll de game door via deze link Sociale cohesie <a href="https://spark.adobe.com/page/HVPy7O25HCH6F/">https://spark.adobe.com/page/HVPy7O25HCH6F/</a>.</li> </ul>
0	De kaarten van de game printen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bij de game horen ook <b>kaarten</b>, deze vind je hier <a href="https://indd.adobe.com/view/ef5d5c7a-69fc-4b8f-9b04-97e22fedd184">Sociale cohesie - printables</a> <a href="https://indd.adobe.com/view/ef5d5c7a-69fc-4b8f-9b04-97e22fedd184">https://indd.adobe.com/view/ef5d5c7a-69fc-4b8f-9b04-97e22fedd184</a>.</li> <li>Het onderdeel 'Speciale-rampen-eenheid-test' heeft 16 kaarten. Print deze allemaal 1 keer uit.</li> <li>Het onderdeel 'Ellende in de schuilkelder' heeft: <ul style="list-style-type: none"> <li>Waarnemerskaart - print deze 3 keer.</li> <li>Verhaal kaarten 1 t/m 6 - print deze 3 keer en <b>dubbelzijdig</b>.</li> </ul> </li> </ul>
0	Nadenken over groepen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Voor het deel 'Ellende in de schuilkelder' wordt de klas in drie groepen gedeeld. <ul style="list-style-type: none"> <li>Je kunt deze groepsindeling alvast maken.</li> <li>Je kunt tijdens de les leerlingen een nummer geven ( 1 t/m 3) door langs iedereen te lopen en te tellen. Vertel daarna dat alle nummers 1 samen een groep vormen. Doe dat ook voor 2 en 3.</li> </ul> </li> </ul>
0	Optioneel: Leerlingen de les ervoor enthousiasmeren en een prijs aankondigen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vertel dat jullie de volgende keer een game gaan spelen.</li> <li>Vertel dat er 151 punten te halen zijn.</li> <li>Vertel dat als ze de punten halen ze een prijs krijgen. Bedenk een prijs die zij leuk vinden en enthousiasmeert.</li> </ul>

Voorbereiding op de dag van de game		
0	Lokaal voorbereiden	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Check digibord, controleer beeld en geluid.</li> <li>● Creëer een ruimte, zodat: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ voor het eerste deel iedereen bewegingsruimte heeft.</li> <li>○ voor het tweede deel er drie groepen aan de slag kunnen.</li> </ul> </li> </ul>
0	Materialen klaarleggen	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Maak een stapel van de 16 kaarten van de 'Speciale-rampen-eenheid-test'.</li> <li>● Maak stapels voor het onderdeel 'Ellende in de schuilkelder': <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Waarnemerskaarten-stapel: <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 3 keer Waarnemerskaart</li> </ul> </li> <li>○ 3 Verhalen-stapel: <ul style="list-style-type: none"> <li>■ in elke stapel zit verhaal 1 t/m 6</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>● Leg papieren en 15 pennen klaar.</li> </ul>
0	De game op het digibord laden	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Zet de game klaar met de link Sociale cohesie - <a href="https://spark.adobe.com/page/HVPy7O25HCH6F/">https://spark.adobe.com/page/HVPy7O25HCH6F/</a></li> <li>● Zorg dat de audio aanstaat.</li> </ul>
0	Jouw rol helder hebben	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Soms word je in de game aangesproken. Dat zul je vanzelf merken. Het gaat dan om punten tellen of kaarten uitdelen. Aan het einde kun je een inzicht delen over hoe de game is gegaan in het kader van sociale cohesie.</li> <li>● Jij kunt als docent zoveel mogelijk waarnemen in 'hoe' de game gespeeld wordt. Wat gaat makkelijk wat moeilijk? Wie haakt af? hoe reageren ze op elkaar? Et cetera.</li> <li>● De game zit strak in de tijd. Dit behoudt tempo en plezier. Ga mee met de vlotheid.</li> <li>● Oftewel: Observeer de interactie, handel als je wordt aangesproken en heb vooral samen plezier. Het gaat niet om goed/fout, maar om wat er onderling gebeurt.</li> <li>● Observaties die kunnen helpen: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wat gaat makkelijk en wat moeilijk? Wie haakt af? Wanneer lopen spanningen op? Hoe wordt daarop gereageerd? Wat lijken normen en waarden te zijn in deze groep? Wat bevordert de sociale cohesie in deze groep? Wat waren verrassende momenten en wat zegt dat over de groep?</li> </ul> </li> </ul>

### 4.2.3 Tips om veel uit de serious game te halen

Maak de leerlingen vooraf enthousiast, zodat zij op de dag zelf op tijd aanwezig zijn. Vertel bijvoorbeeld dat ze de volgende keer een les lang een game gaan spelen. Ook kun je vertellen dat bij de game 151 punten te verdienen zijn en er als klas een prijs te winnen is (bedenk wat de klas leuk lijkt en motiveert).

De game zit strak in de tijd. Dit behoudt tempo en plezier. Ga mee met het tempo.

## 4.3 Wat de doen met de uitkomsten

Het spel biedt aanknopingspunten om als docent met leerlingen te praten over de sociale cohesie in de klas. De leerlingen hebben tijdens het spel met elkaar moeten samenwerken en overleggen. Ook hebben zij ontdekt hoe zij zelf en hoe andere klasgenoten tegen het gedrag van fictieve personages aankijken. Het nadenken en praten over dit gedrag is een mooi startpunt voor een vervolggesprek. In een vervolgles is het goed om de tijd te nemen om met de hele klas te praten over wat iedereen belangrijk vindt op het gebied van de sociale cohesie in de klas en hoe iedereen elkaar daar scherp op kan houden. Hieronder een mogelijke lesopzet voor de vervolgles.

### Doelen

1. Bespreken wat ervaren is en wat dat betekent in het licht van de drie dimensies van sociale cohesie.
2. Afspraken maken over hoe sociale cohesie verder versterkt kan worden in de klas.

### Opbouw les

#### *Intro - 10 minuten*

- Ophalen van spelervaringen: datacentrum, schuilkelder en gedrag in een groep.
- De code om de schuilkelder te openen was het begrip: 'sociale cohesie'. Wat denk je dat dat begrip inhoudt? Klas laten antwoorden.
- Uitleg over 'sociale cohesie' aan de hand van drie dimensies (zie hoofdstuk 1).
- De mentor vraagt bij elke dimensie voorbeelden aan de leerlingen die tijdens het spelen van het spel naar voren kwamen.

#### *Gezamenlijke bespreking – iedereen aan het woord – 25 minuten*

- De mentor vertelt wat hij/zij heeft gezien aan gedrag in de klas tijdens het spelen van het spel en geeft voorbeelden aan de hand van de twee delen van het spel.
  - Eerste deel spel: jullie hebben elkaar misschien wel van een andere kant ontdekt door middel van gekke opdrachten.
  - Tweede deel spel: jullie hebben aan de hand van beschreven gedrag van anderen met elkaar besloten welk gedrag jullie echt niet okay vinden. Daaruit kwam ook naar voren wat absoluut wel belangrijk is voor jullie.
- Vraag aan leerlingen: welk gedrag is voor jullie belangrijk als groep en wat kan absoluut niet?

*Afspraken en afronding – 10 minuten*

- Wat betekent dat voor de manier waarop we in de klas met elkaar omgaan? Welke afspraken maken we? En hoe zorgen we ervoor dat iedereen zich eraan houdt?
- De mentor rondt de les af en vraagt wie met een kern of wijze les de les wil afsluiten vandaag.

## 5. Verder met sociale cohesie in de klas

We sluiten deze handleiding af met suggesties voor leraren die verder aan de gang willen met sociale cohesie in de klas. Hoe kun je sociale cohesie na het spelen van het spel blijvend versterken en wat zijn goede gespreksonderwerpen in de klas?

### 5.1.1 Suggesties om het thema bespreekbaar te houden

Er zijn verschillende opdrachten die later gedaan kunnen worden om het thema levend te houden. We geven hier twee voorbeelden.

#### **Een nieuwe leerling: twee opties**

Er komt een nieuwe leerling in de klas. Je maakt een 'welkomstbrief', waarin je aan de nieuwe leerling uitlegt hoe de klas in elkaar zit, welke regels gelden en waarom die er zijn en geeft suggesties aan de leerling hoe je bij de groep (of bij subgroepjes) kunt gaan horen. Gebruik tekst en beeld.

Je bent verhuisd en bent nieuw in de klas. Dit is je eerste dag. Je weet niets over de leerlingen, jouw nieuwe klasgenoten. Hoe zou je de klas beschrijven? Welk beeld komt er boven? Zoek op je telefoon of laptop een afbeelding die goed bij de klas past.

#### **Gebruiksaanwijzing voor een nieuwe mentor**

Jullie klas krijgt een nieuwe mentor. Jullie schrijven voor de nieuwe mentor een gebruiksaanwijzing. Zorg ervoor dat de mentor begrijpt hoe de klas in elkaar zit, leg hem of haar uit wie jullie zijn, wat je vooral wel en niet moet doen in jullie klas, hoe gaan jullie om met ruzies, met verlegen leerlingen etc.

1. De kernvraag is: Wie zijn wij en wat kenmerkt onze klas? Geef antwoord op deze vraag en ga daarbij in op: wat jullie één klas maakt, hoe jullie samenwerken in de klas, hoe jullie je vrije tijd doorbrengen en wat jullie interesses zijn.
2. Welk gevoel krijgt de docent als hij of zij de gebruiksaanwijzing ziet? Welke afbeelding past daarbij? Zoek op je telefoon of laptop een afbeelding die goed bij jullie klas past.

Naar aanleiding van de uitkomsten kunnen de afspraken die in de vervolgles op de serious game gemaakt zijn, opnieuw bekeken worden en eventueel aangepast.

### 5.1.2 Verder lezen, verder kijken

#### **Werkvormen en opdrachten**

Veelbelovende didactische werkvormen die sociale cohesie kunnen versterken, zijn leren in dialoog en samenwerkend leren. Een voorwaarde bij samenwerkend leren is dat de leerlingen elkaar nodig hebben om een gezamenlijk doel te bereiken. Het spelen van de serious game heeft dat in zich.

<https://www.leraar24.nl/50564/hoe-zet-je-samenwerkend-leren-effectief-in/>

<https://www.openbaaronderwijs.nu/tool/dialoog-als-burgerschapsinstrument-po/>

Het lectoraat kunsteducatie van de Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten verzamelde bij kunstvakdocenten over de hele wereld opdrachten. Deze zijn gebundeld in een boek. Op de website zijn presentaties te zien. De opdrachten zijn niet alleen bruikbaar bij kunst en cultuur, maar ook heel geschikt om tijdens mentorlessen aan sociale cohesie te werken.

<https://www.lkca.nl/artikel/wicked-arts-assignments-daag-uit-met-dwarse-kunstopdrachten>

<https://www.ahk.nl/lectoraten/educatie/wicked-arts-assignments/>

<https://www.wickedartsassignments.com>

### **Gamedidactiek**

Er zijn verschillende boeken en websites te vinden over de manier waarop games benut kunnen worden in het onderwijs.

<https://www.gamedidactiek.nl/>

<https://www.hku.nl/studeren-aan-hku/creative-transformation/ludodidactiek>

<https://www.tudelft.nl/tbm/onderzoek/projecten/engineering-social-technologies-for-a-responsible-digital-future/projects/online-games-for-meaningful-social-interaction-in-public-spaces>

### **Andere games en tools met raakvlakken sociale cohesie**

Leerlingen op de beide scholen, gesprekken met deskundigen en een search op internet leverden nog meer ideeën voor spellen, zowel online als bordspellen.

<https://leerling2020.nl/speel-het-eigenaarschapspel-we-own-the-school/>

<https://www.cito.nl/kennis-en-innovatie/prototypes/projecten/klasse>

Romy Noordhof - Een escaperoomspel voor evalueren en leren - Arnhem - YouTube

[https://hetccv.nl/nieuws/nieuwe-serious-game-maakt-sex-tortion-bespreekbaar-op-school/?li\\_fat\\_id=72f0e8f8-1193-4ad3-9b6a-1bcbd0d0bcc0](https://hetccv.nl/nieuws/nieuwe-serious-game-maakt-sex-tortion-bespreekbaar-op-school/?li_fat_id=72f0e8f8-1193-4ad3-9b6a-1bcbd0d0bcc0)

<https://www.vo-raad.nl/artikelen/dat-smaakt-naar-meer-spel-burgersmaken-op-aanvraag-beschikbaar> (voor docenten)

## Bijlage Vragenlijst thermometer sociale cohesie

We willen graag weten wat jullie van de klas vinden. Bijvoorbeeld of je elkaar aardig vindt, elkaar helpt en vertrouwt en of er bepaalde groepjes zijn. Bij elke vraag geef je aan in hoeverre het voor jou geldt. We willen je vragen zo eerlijk mogelijk antwoord te geven. De school ziet niet wat jij hebt ingevuld, want het is anoniem. Er bestaan geen goede of foute antwoorden. Bij elke vraag kun je kiezen uit vijf antwoorden, helemaal waar tot helemaal niet waar. Graag alle vragen beantwoorden.

### **Startvragen:**

- a) In welke klas zit je?
- b) Wie is jouw mentor?

### **Sociale relaties**

#### *Sociale netwerken:*

1. Ik vind iedereen in deze klas aardig.
2. In deze klas vindt iedereen elkaar aardig.

#### *Vertrouwen:*

3. Als je in deze klas iets in vertrouwen aan iemand vertelt, dan wordt dat aan niemand doorverteld.
4. In deze klas vertrouwen we elkaar.
5. Ik vertrouw mijn klasgenoten.

#### *Wederzijdse tolerantie:*

6. In deze klas praat ik alleen met leerlingen uit andere groepen dan mijn eigen groep als het nodig is.
7. In deze klas praten leerlingen uit verschillende groepen alleen met elkaar als het nodig is.

#### *Participatie:*

8. Ik doe tijdens de les actief mee.
9. In deze klas doen wij allemaal actief mee tijdens de les.

### **Groeps-identificatie**

10. In deze klas hoor ik erbij.
11. In deze klas hoort iedereen bij de groep.

### **Gerichtheid op het geheel**

12. In deze klas staan we voor elkaar klaar als iemand hulp nodig heeft.
13. In deze klas houden alle leerlingen zich aan de klassenregels.
14. Ik wil graag andere kinderen in de klas helpen.
15. Ik houd me aan de klassenregels.

### **Een vijfpuntsschaal toevoegen achter elke vraag:**

1. Helemaal niet waar
2. Niet waar
3. Beetje waar / beetje niet waar
4. Waar
5. Helemaal waar



Geef aan wat je van de onderstaande uitspraken vindt. Kruis steeds het blokje aan dat volgens jou het beste klopt					
	helemaal niet waar	niet waar	beetje waar/ beetje niet waar	waar	helemaal waar
Als je in deze <b>klas</b> iets in vertrouwen aan iemand vertelt, dan wordt dat aan niemand doorverteld.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ik doe tijdens de les actief mee.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In deze <b>klas</b> praat ik alleen met leerlingen uit andere groepen dan mijn eigen groep als het nodig is.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In deze <b>klas</b> hoor ik erbij.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In deze <b>klas</b> houden alle leerlingen zich aan de klassenregels.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ik vertrouw mijn <b>klasgenoten</b> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In deze <b>klas</b> staan we voor elkaar klaar als iemand hulp nodig heeft.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In deze <b>klas</b> doen wij allemaal actief mee tijdens de les.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In deze <b>klas</b> hoort iedereen bij de groep.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In deze <b>klas</b> praten leerlingen uit verschillende groepen alleen met elkaar als het nodig is.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In deze <b>klas</b> vertrouwen we elkaar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In deze <b>klas</b> vindt iedereen elkaar aardig.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ik wil graag andere kinderen in de <b>klas</b> helpen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ik vind iedereen in deze <b>klas</b> aardig.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ik houd me aan de <b>klassenregels</b> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Op deze <b>school</b> hoort iedereen erbij.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Op deze <b>school</b> vertrouwen we elkaar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ik wil graag de leerlingen op <b>school</b> helpen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Op deze <b>school</b> vindt iedereen elkaar aardig.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ik vertrouw de leerlingen van mijn <b>school</b> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Op deze <b>school</b> hoor ik erbij.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Colofon

Titel	Aan de slag met sociale cohesie in het voortgezet onderwijs
Auteur	Karin Hoogeveen, Jennifer Lohman, Bram Roggeveen, Suzanne Broekman
Datum	1-9-2021
Project	TR1803



Sardes  
Postbus 2357  
3500 GJ Utrecht (NL)  
T+31(0)30 23 26 200  
[www.sardes.nl](http://www.sardes.nl)

© Sardes 2021

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, op welke andere wijze dan ook, zonder vooraf schriftelijke toestemming van de uitgever.

## Sardes

Postbus 2357

3500 GJ Utrecht

Lange Viestraat 371

3511 BK Utrecht

☎ (030) 232 62 00

@ secretariaat@sardes.nl

🌐 www.sardes.nl

🐦 @SardesUtrecht

📘 facebook.com/sardesBV

